

Trípodos, número 25, Barcelona, 2009

Clasificación del grafismo de contenido en los informativos de televisión

José Luis Valero Sancho

José Luis Valero Sancho es profesor titular del Departamento de Comunicación Audiovisual de la Universidad Autónoma de Barcelona.

In this article we set out a typology of the audiovisual graphic design used by the principal Spanish television stations. The article contains a study of graphics in television news, in which we review the principal functions of graphics and their most common use, to fill certain news deficits. The objective of this research is to establish certain properties for each type of graphic for semantic news searches. To this end, we investigate those which have their own identity and specific characteristics, while verifying that there are no others, though these can be found in combined or mixed forms. This unprecedented typology makes distinctions in function of the languages used in the graphic, their different physical appearances and characteristics and the process of production of information, which is ever more frequently supported by and developed with digital simulation technologies. In addition to serving as a documentary basis for journalists and graphic designers, this typology establishes a qualitative indication related to the objectives of each graphic in a news article.

179

KEY WORDS: audiovisual documentation; representation of graphic sequences; key shots; audiovisual information; visual journalism; computer graphics.

PALABRAS CLAVE: documentación audiovisual; representación de secuencias gráficas; planos claves; información audiovisual; periodismo visual; infografía.



El diseño gráfico en los informativos de televisión tiene sus propias peculiaridades que lo distinguen, por un lado, de otros diseños gráficos típicos de las ediciones impresas y, por otro, de los diseños que emplean diversos programas generales de televisión. Algunas de sus dimensiones son distintas de las del mundo editorial impreso, como la presentación del grafismo (largo, ancho, ilusión de profundidad o elevación, movimiento entendido como desplazamiento en el espacio teniendo en cuenta el tiempo), así como la componente, no menos importante, del sonido en cualquiera de sus manifestaciones verbales o no.

El grafismo tiene cada vez mayor protagonismo en las informaciones de actualidad e importancia por sus propiedades didácticas, visuales, estéticas y versátiles.

Desempeña importantes funciones respecto a los contenidos:

1. Clarifican asuntos complicados.
2. Cubren deficiencias cuando no hay imágenes de un acontecimiento.
3. Son específicos y generados por la información de la que se nutren aunque sea indirectamente.
4. Enfatizan, subrayan o ilustran contenidos esenciales sintéticamente.
5. Entrelazan ideas o comparan sucesos lejanos espaciotemporalmente explicando el verdadero sentido.

180

Los informativos de televisión se nutren de grafismos que permiten presentar o visualizar parte de lo ocurrido, aunque no se tengan demasiados datos, lo que da así tiempo a la llegada de documentos videográficos de mayor interés procedentes del lugar generador de la noticia: “Hay una cierta necesidad de explicar gráficamente un acontecimiento del que en realidad no se dispone de toda la información. Si se tuviera que esperar a tenerla toda, se perdería la capacidad de inmediatez”.¹ A menudo se emplean los archivos de imágenes que permiten la reutilización adaptada de gráficos procedentes de la clasificación y el despiece de lo ya editado y difundido.

El grafismo de síntesis es muy importante en las informaciones, se emplea corrientemente en telediarios y, dado que es el programa más emblemático de la cadena, su grafismo no lo es menos (Hervas, 2002: 177).

¹ Como recordaba Rafael Rafols en 2008, ex responsable de grafismo de informativos de Televisió de Catalunya (fuente viva grabada).

Se debe tener en cuenta que no sólo lo periodístico y de actualidad es importante. A menudo se emplea en descripciones de conceptos o formas en su sentido didáctico o instructor para facilitar la comprensión de conceptos que en sí mismos no son de actualidad.

Por todo ello, en el caso de búsquedas en informativos de televisión, el grafismo es muy importante para identificar el tipo de información y tratamiento semántico en un determinado aspecto de la secuencia. Participan en los contenidos y también en su presentación estética bajo unas estrictas normas de estilo por medio de plantillas que impiden el grafismo descontrolado, siguiendo pautas de desarrollo organizado del hilo conductor.²

Están llegando los sistemas multimediáticos, como indica Salaverría y García, (2008: 36): “Frente a los sistemas editoriales monomedia de hace no muchos años, los CMS actuales se han transformado en avanzados sistemas de edición multiplataforma, desde los que se puede llevar a cabo labores de documentación, composición, edición, diseño y publicación”.³

OBJETIVOS Y METODOLOGÍA

181

Las búsquedas en informativos de televisión identifican y permiten la investigación de contenidos, y el grafismo participa en los documentos más significativos, por ello el objetivo central es descubrir sus señas de identidad unitarias, para lo que es preciso establecer una separación por tipos que permita identificar algunas de las características principales.

Si la mayor parte del grafismo se realiza “de forma preprogramada, el resultado puede estar en cuestión de minutos” (Hervas, 2002: 177) y las búsquedas también permiten en sentido inverso llegar al original; si sabemos que un informativo siempre emplea mapas al comienzo de un atentado, la búsqueda de mapas con algún tipo de característica de contenido nos identificará los atentados.

Por ello, es necesaria la búsqueda, estudio, separación y análisis de la funcionalidad, potencialidades expresivas, viabilidad,

² Aunque pocas televisiones lo tienen, CNN+, cuenta con guías para el grafismo de informativos denominada *Pilotnews* de uso interno que proporcionó Álvaro Moreno de la Santa, responsable de grafismo de CNN+ en 2002. Ana Zelich ex directora de arte de Canal + España lo mencionaba en 2007 (fuente viva grabada).

³ *Content management systems* (CMS) se entienden como sistemas gestores de contenidos.

etc. de los distintos grafismos de contenido. (Lacalle y Arroyo, 2002), (Valero, 2008a).

Para conseguirlo se realizó una grabación de espacios informativos durante un tiempo, con atención crítica a las noticias del día (*break news*) que contuvieran ciertos grafismos especiales como atentados, catástrofes, hundimientos, guerras, partidos del siglo, artefactos, personajes clave en noticias, recintos protagonicos por alguna razón, etc. La primera revisión se realizó entre los años 2000 y 2003 para una investigación financiada,⁴ pero se ha prestado atención y grabado noticias diversas durante los años sucesivos hasta la actualidad.

La muestra dilatada en el tiempo ha proporcionado multitud de ejemplos para desarrollar cualquier clasificación asociada a los contenidos semánticos. La selección del grafismo de contenido e identificación de tipos distintos según sus propiedades formales y de contenidos se realizó hasta la repetición de modelos.

Los límites de grabación fueron los que permite la recepción en un hogar medio, en un televisor y antena parabólica normales, en informativos del contexto de Sant Cugat del Vallès, en la provincia de Barcelona, incluyendo la plataforma Digital+. Lo importante fue la diversidad de muestras separando los grafismos persuasivos, de entretenimiento y cualquier grafismo estructural de finalidad tecnoestética.

Los parámetros que han permitido separar los diversos grafismos son el uso y forma de aparición en contenidos, el aspecto formal y del tipo de grafismos como color, tipografía, etc., aspectos temporales y de secuencia en el hilo conductor, etc. En su estudio se descontextualizan de la noticia presentada.

Se han elaborado diversos parámetros diferenciadores de cada tipología de gráfico. La observación se ha realizado en momentos distintos en el tiempo tras presentar la investigación y haber publicado sus resultados.⁵ En el año 2006 se decidió continuarlo para realizar este artículo.⁶

4 Proyecto titulado "Sistema de Indexación semántica de video digital para los géneros informativos" de referencia TEL 1999-1206-CC02-01, de la Dirección General de Proyectos de Investigación, Departamento de Tecnologías de la Producción y la Comunicación. Ministerio de Ciencia y Tecnología. Secretaría de Estado de Política Científica y Tecnológica. Dirigida por Dr. Lorenzo Vilches, se realizó entre los años 2000 y 2003, año en que se presentaron y validaron los resultados en el Ministerio de Ciencia y Tecnología.

5 VALERO, J.L. "El grafismo en la información televisiva". *Anàlisi* (2004), núm. 31, p. 99-122.

6 Cada muestra de imagen se encuentra fechada en el momento de su emisión y captura. Se tienen cerca de 500 capturas, de las que se han seleccionado las más representativas para el contenido del artículo.

CLASIFICACIÓN DEL GRAFISMO

En general hay tres tipos de gráficos atendiendo a su grado de complejidad de lenguajes:⁷

1. Los que son piezas únicas simples, como es el caso de los textos, fotografías o dibujos sin otros grafismos superpuestos que se pueden entender como unidades gráficas elementales (figura 1), que tienen fácil identificación y reconocimiento. Los más simples se presentan de forma estática, pero pueden ser más grandes que la pantalla e incorporan un cierto desplazamiento para su visualización o que se les genere movimiento giratorio o irregular, por motivos estéticos.

2. De otro tipo son los denominados infogramas⁸ o unidades gráficas complejas,⁹ en las que concurren al menos dos tipos de lenguajes, los icónicos y los verbales, pero no tienen suficientes elementos como para que se pueda hacer el discurso completo de una historia. Un infograma puede ser un trozo de mapa o dibujo sin título, pero con elementos verbales como los propios de los rótulos o breves explicaciones que apenas se entenderían sin estar vinculados al presentador o al vídeo.

3. Por último, unidades informativas completas o infográficas¹⁰ son presentaciones de contenido completas de una historia o idea, por simple que ésta sea, que se pueden presentar sobre todo con varios lenguajes, animadas o no, con sonidos o no. Suelen ser conjuntos anidados de gráficos asociados a un determinado hilo conductor y explicación por parte de la voz del presentador.

183

Estas presentaciones pueden ser series de unidades elementales, infogramas o secuencias mixtas que permiten generar tramos intermedios de movimiento con sonido, por medio de imágenes originales o modeladas por ordenador con el fin de simular situaciones parecidas a las reales, pues traslada a dos dimensiones el efecto en tres, ocultando determinadas líneas y mostrando sombras (*renderización*).

7 Lenguaje es un conjunto de señales uniformes para entender algo.

8 Usado por DE PABLOS, (1998), para describir una unidad comunicativa simple. "Entenderemos por un infograma respecto a infografía lo mismo que aceptamos por fotograma respecto a la secuencia de una producción cinematográfica".

9 En el sentido de participación multimediática no en el grado de complejidad científica de los grafismos.

10 VALERO. (2008a) y (2008b).

Hay que destacar que en las presentaciones gráficas no se obtienen los mismos documentos icónicos cuando proceden de su captura de la naturaleza, como todo tipo de imágenes obtenidas por medio de cámaras, que los elaborados en el departamento de grafismo o postproducción por medio del ordenador, donde se realiza una icónica de síntesis complementaria o textos destacados de ideas, resúmenes, puntos de una ley, comunicados escritos, *cintillas*,¹¹ etc.

Unidades gráficas elementales

Por lo que respecta a las unidades gráficas elementales, podemos decir que suelen presentarse estáticamente durante un tiempo, a excepción de los pequeños movimientos de cámara que se realizan cuando el espacio es de un tamaño superior al de la pantalla. Pueden ser de dos tipos: los ortotipográficos y los captados.

EL GRAFISMO ORTOTIPOGRÁFICO

Los dibujos abstractos como las tipografías son representaciones visuales simbólicas que se ajustan a convenciones generalmente admitidas por los promotores o por la sociedad y se emplean en:

1. En documentos probatorios, como cartas comprometedoras o de otro signo, que desvelan o desenmascaran falsedades, contradicciones, testimonios caligráficos, etc.
2. Comunicados oficiales de interés extraordinario, cuyo contenido se encuentra carente de imágenes en sí mismo y la verdadera imagen son los textos escritos sobre el tema (figuras 1 y 2).



Figuras 1 y 2. Textos en detalle. Tomadas el 7 y 8 de mayo de 2009.

3. Expresiones emitidas oralmente por personajes relevantes de actualidad, especialmente en discursos largos, para visualizar y ordenar las principales ideas, con un cierto sentido de resalte para los intérpretes (Pericot, 2002: 26). Otras veces se presentan como puntos de lectura del discurso principal.

¹¹ *Cintilla* es el texto que aparece en la base de la pantalla y que suele desplazarse de izquierda a derecha.

4. En lista, causas, efectos o consecuencias, sumarios, etc. Es en alguna manera similar a las tablas que, por sus características propias, las describiremos aparte.
5. Para cubrir objetivos simbólicos por medio de palabras relacionadas con determinadas imágenes o con momentos para el recuerdo.
6. Complementar y aclarar lagunas informativas de las presentaciones icónicas en su imprecisión figurativa o contextualizadora. A menudo son redundantes con la voz del presentador o protagonista de declaraciones.

El texto no captado se presenta con letras grandes, en negativo sobre fondos oscuros, en caja alta o baja según el uso. Los titulares y grandes textos suelen ser en caja alta, mientras que los puntos esenciales, los comunicados o los rótulos suelen presentarse en caja baja.

Por lo que respecta al grosor de letra, raras veces se presentan en negrita o cursiva, ni en tipografías estrechas, salvo cuando las letras son muy grandes, legibles y espaciadas. Al igual que en prensa, las series especiales se ponen cuando se trata de separar o resaltar algunas palabras.

Las tipografías más empleadas son de palo seco sin remates ni ornamentos innecesarios para el fácil reconocimiento de la letra. Suelen ser de escala horizontal amplias¹² y con bastante espacio de interletraje.¹³ No se abusa de textos largos porque se deben leer en un tiempo limitado y se prefieren grandes para la lectura alejada.

185

EL GRAFISMO DIBUJADO

El grafismo figurativo puede considerarse como unidad gráfica elemental siempre que se presente de forma aislada y sin lenguajes adjuntos propios, y no se pretenda con él contar una historia completa. No lo hemos desarrollado en un apartado aparte dentro de las unidades gráficas elementales por su característica de ser la unidad simple figurativa (figuras 3 y 4), a partir de la cual se pueden realizar múltiples desarrollos infográficos.

El grafismo figurativo es el que se muestra emulando los sucesos y pretende representar las escenas de lo que ocurre. Los hay de dos tipos, según sea su grado de figuración.

Dibujos planos a mano alzada con diversos colores y textu-

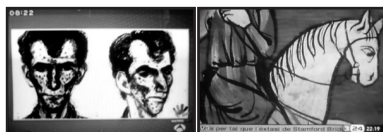
¹² También denominado *set* o espacio blanco interior de la letra.

¹³ También denominados *tracking* y *Kerning* según se trate de blanco entre letras o blanco generado por el propio diseño de la letra.

ras. Son muy útiles para mostrar las situaciones que por diversas razones no se pueden captar con cámaras, como pueden ser las escenas inesperadas de sucesos, anticipaciones, juicios, etc., donde no se permite la entrada de cámaras, y representan a esas inexistentes imágenes.

Suelen ser dibujos estáticos elaborados con detalles que no se emplean para la máxima inmediatez por falta de tiempo para prepararlos. Aparecen más en las informaciones previsibles que ya se vienen presentando sin novedades inesperadas.

Pueden utilizarse para resumir y mostrar el suceso de forma total, con empleo de recursos simbólicos y explicaciones de carácter complementario.



Figuras 3 y 4. Detalles en dibujos. Tomadas el 8 de mayo de 2009.

El dibujo depende bastante del dibujante que, con su estilo, forma de representar, color y tipo de trazo, introduce rasgos que explican una parte de la información desde esta óptica visual. Los dibujos figurativos se elaboran especialmente para la ocasión en que se necesitan, no se pueden obtener automáticamente, salvo las piezas elementales que se aprovechan de otros dibujos archivados y suelen también utilizarse de base los ya realizados sobre el suceso en la prensa impresa o digital.

No se suelen reutilizar, salvo que en el despiece se puedan obtener idénticas figuras procedentes de bancos de imágenes desmontadas en piezas. Pero ese aprovechamiento casi nunca es en su totalidad. Ello supone emplear más tiempo cuando la dificultad y complejidad es mayor, ya que su diversidad y especificidad lo impide.

EL GRAFISMO CAPTADO

Los grafismos captados por máquinas se emplean en televisión para cubrir ciertas necesidades respecto a los protagonistas o actores más significativos de los acontecimientos, aunque siempre pueden ser documentos que clarifiquen un asunto oscuro.

Se usan cuando no se tienen vídeos de los sucesos, pero se disponen de algunas instantáneas de ciudadanos, agencias, etc. ante una escena fuera de lo normal. En este sentido, todos tenemos presentes la famosa *foto de las Azores* u otras de las torturas a pre-

sos iraquíes por parte de los soldados norteamericanos, que dieron origen a una importante controversia en Occidente.

A menudo se emplea la fotografía por su propiedad identificativa de personas protagonistas que de forma directa o indirecta quedan implicadas en noticias o son símbolos históricos en la sociedad.



Figura 5. El antes y el después comparado. Tomada el 6 de mayo de 2009.

La fotografía refleja instantes espacio-temporales, como muestra la figura 5, que complementan un relato de forma relevante, ya que se relacionan de alguna forma con el suceso, aspecto que no disponen ni el dibujo ni el texto. La fotografía está presente pero sólo muestra la naturaleza visible, no la inmaterial ni todos los elementos que concurren en un acontecimiento, por ello no lo explica bien ni completamente, a diferencia del vídeo, puesto que no tiene movimiento ni sonido.

De todas formas sigue siendo, junto al vídeo, un producto que permite reflejar y ser testigo de un instante de la vida. El fotógrafo ha quedado implicado, incluso como testigo no influyente presencial del mismo, aunque ha perdido la importantísima cualidad de elaborar negativos fotosensibles tradicionales a cambio de ganar en manipulación.

Con frecuencia, aparecen las caras de los integrantes de grupos terroristas, políticos, famosos, deportistas, etc. Un delincuente queda reflejado por su fotografía, aunque se suele recurrir a la faz dibujada para no imputar delitos a personas, antes de un fallo judicial.

No aparecen mucho tiempo y a menudo se presentan en secuencia como si fueran diapositivas de presentación, siempre a todo color salvo las antiguas o envejecidas. Los originales a veces han sido poco cuidados o son antiguos. Por ello, los deterioros causados por el tiempo se retocan, mejoran de aspecto o envejecen.

Unidades gráficas complejas o infogramas

Por lo que respecta a las unidades gráficas complejas, también suelen presentarse estáticamente durante un tiempo; sin embargo, es más propia la sucesión de diversos gráficos que representan aspec-

tos diferentes de un mismo contenido, diseñados siguiendo criterios de uniformidad y de hilo conductor. Pueden ser de tres tipos: tabulares, comparativos y ubicativos.

EL GRAFISMO TABULAR

1. Las tablas son ordenaciones organizadas en rejilla tabular. Todas las cadenas las utilizan como contenedores de conjuntos tabulados de alfanuméricas o híbridas con algunas formas icónicas.

Se muestran todo tipo de listas ordenadas, resúmenes de aspectos básicos, cruces de datos, avisos a determinados teléfonos o comparaciones previsibles. Se emplean en secciones de economía, deportes, etc. con datos parciales o acumulados diversos y automáticos, con clasificaciones de empresas o sus datos, resultados, etc.



Figuras 6 y 7. Tabla de resultados y calendario. Tomadas el 7 y 8 de mayo de 2009.

Las tablas se pueden ordenar por campos y registros cuadrículados o también de distribución irregular, especialmente cuando los grafismos deben situarse territorialmente sobre un mapa o plano.

La presentación tabular alfanumérica tiene la peculiaridad de que muestra datos fríos que permiten la comparación precisa y ordenada (figura 6 y 7). Suelen tener título, rótulos, etc. que expliquen el conjunto clasificado. Cuando se presentan niveles de costes, evolución de cotizaciones, el título ya explica las variables. En televisión es muy importante eliminar duplicaciones o rasgos innecesarios en aras de la mayor claridad y simplicidad.

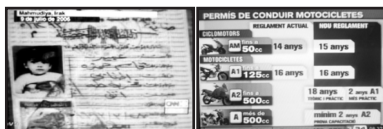
Frecuentemente los datos no caben en una única tabla estática, y entonces se genera un efecto dinámico de deslizamiento hasta el final de la lista, como ocurre en las clasificaciones de ligas deportivas, carreras ciclistas, de coches o de motos, etc.

2. Las fichas se emplean en las comparaciones entre contendientes o para mostrar las características de alguna persona, artefacto, rivales, etc.

Los datos importantes de una ficha son el título y la imagen con algún rótulo alineados lateralmente. Se combinan de forma diversa dibujos, fotografías y textos (figuras 8 y 9) con cierto interés documental de estudio de propiedades.

Si la información principal es un encuentro deportivo significativo entre dos contendientes, se elabora una doble ficha compara-

tiva y simultánea de características generales de ambos; pero en el supuesto de que genere demasiados datos, puede procederse a la emisión sucesiva de sus fichas. Pocas veces las fichas se pueden comparar, puesto que la pantalla no tiene suficiente tamaño.



Figuras 8 y 9. Ficha de personaje captada y ficha múltiple. Tomadas el 8 de mayo de 2009.

EL GRAFISMO COMPARATIVO

Está compuesto por dos tipos de grafismos: los denominados diagramas, que suelen comparar posicionalmente, y los denominados gráficos, que suelen hacerlo espacialmente en función de la variable.

Diagrama es el dibujo en el que se muestran las relaciones entre las diferentes partes de un conjunto o sistema. El concepto de gráfico que distinguimos es el que da el DRAE en su cuarta y quinta acepciones cuando se refiere a representación de datos numéricos por medio de líneas (barras, sectores circulares, etc.).¹⁴ En ambos casos podemos entender que se trata de comparaciones esquemáticas.

189

1. Los diagramas contienen conceptos que se pueden organizar en grupos funcionales o característicos, como pueden ser la distribución de distintas piezas de un objeto o las funciones en organigramas diferentes (figura 10). Son importantes la posición y relación de las diversas imágenes representativas.¹⁵



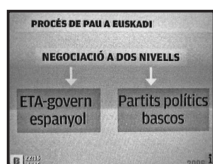
Figuras 10. Es importante la posición de las fotografías. Tomada el 6 de mayo de 2009.

En su sentido periodístico, suele indagar las causas y el trasfondo que no se traslucen del acontecimiento (figura 11), pero que tiene su

¹⁴ Representación de datos numéricos por medio de una o varias líneas que hacen visible la relación que esos datos guardan entre sí. 5. (Representación por medio de líneas).

¹⁵ La órbita de influencia de un concepto es tan importante como la cercanía o lejanía de un imán a los flujos electromagnéticos, proximidad o lejanía de un sujeto respecto del presidente, empresario, deportista, etc.

importancia en algún sentido significativo o clave de lo ocurrido. Los temas son variados y suelen cubrir necesidades posicionales de tipo relacional con identificación de figuras o aspectos clave. Tienen cierta autonomía respecto a la información central, pero pueden ser su resumen o complemento que enlaza asuntos significativos inconexos.



Figuras 11. Diagrama. Tomada el 22 de mayo de 2006.

Se elaboran incorporando el título y elementos figurativos, como fotografías de rostros o dibujos; también pueden ser recuadros identificativos o nominales. Presentan aspectos difícilmente explicables con el mensaje verbal, como puede ser una situación relacional compleja.

2. En cuanto a los denominados gráficos de comparación, se elaboran por medio de números convertidos automáticamente en figuras abstractas que permiten detectar tendencias en variables continuas, como en el caso de los gráficos de líneas o discontinuas como en columnas, círculos, etc.

Permiten el análisis de tendencias de comportamiento general de un sistema generador de variables para conocer cuál es el fenómeno que está ocurriendo. Existen comparaciones en relación con otros o con respecto a sus propias características pasadas.

Su uso generalizado lo convierte en poco novedoso y todas las cadenas los presentan de una forma muy similar. A veces contienen dibujos figurativos representando a la variable en un intento estético de originalidad estética (figuras 12 y 13). Se presentan con leyendas que explican gráficamente los colores o formas y los correspondientes rótulos cada vez que es necesario.



Figuras 12 y 13. Gráfico comparativo de líneas. Tomadas el 8 de mayo de 2009.

Las escalas de nivel de las ordenadas correspondientes a las variables no suelen presentarse, o bien se colocan de forma muy general. Son simples al igual que los rótulos, que a veces se sustituyen por iconos de identificación visual.

El tiempo de exposición suele ser tan largo como dure la voz del presentador, alternándolo sucesivamente con su propia imagen. En el caso electoral y otros de parecidas características son además cambiantes a medida que se van conociendo los resultados.

EL GRAFISMO UBICATIVO

El territorio o la ubicación tiene una función complementaria respecto a lo que ocurre, y los intérpretes tienen interés en relacionar ese lugar con el de su residencia habitual o lugar conocido, para constatar en qué medida les afecta.

El lugar de los hechos es de una gran importancia complementaria, pero se selecciona lo que más interesa de su orografía y lugares significativos, como trayectos, ríos, montañas, casas, etc., sin que ello signifique saturación de elementos. También se puede emplear en la localización de lugares de interés, como museos o monumentos en una ciudad, obras o construcciones ciudadanas, etc., que por alguna razón son conocidos.

No debemos olvidar que nos encontramos en el análisis de informaciones periodísticas, que las noticias se construyen respondiendo a las clásicas W's del periodismo anglosajón y una de ellas es *where?* Aunque no sea demasiado importante en ocasiones, se suele describir el lugar de los sucesos, ya que cada vez aparecen lugares del mundo imprevisibles.

La ubicación es a menudo una fuente importantísima de información en varias direcciones:

1. Los sucesos ocurren en lugares y, por ello, es útil el empleo de recursos ubicativos que responden al dónde informativo (figuras 14 y 15). Los territorios y límites en una guerra son protagonistas; a menudo sus cambios generan noticias y la historia suele estar ligada a la de sus fronteras.
2. Forman parte de los sucesos como escenario en noticias, como en cualquier ruta deportiva. Un territorio es normalmente marcado por unas líneas de trayectoria y nos indica por dónde pasa la carrera o ruta.
3. El espacio puede tener un sentido tabular o distributivo para ordenar geográficamente repartos, puesto que los territorios tienen características identificativas de lugares de distribución.
4. A veces sus funciones son mixtas entre rutas y distribuciones, como unas tuberías de gas que cruzan los territorios.

La escala tiene importancia por el grado de identificación y significación que pueden tener y así nos encontramos con distintos territorios:

1. Los mapas siempre se han definido como la representación de un entorno *no familiar o caminable* y, por tanto, alejado de las personas.

2. Los planos no tienen en cuenta la esfericidad de la tierra. En cambio, representan el paisaje urbano concreto en relación con el asunto de estudio.
3. Los recintos y microplanos son distributivos, pueden contener rutas, separaciones, techos o carcasas transparentes, etc. para mostrar sus espacios, actos o rutas.



Figuras 14 y 15. Mapa con ruta y de territorios. Tomadas el 6 y 8 de mayo de 2009.

Los grafismos ubicativos son muy utilizados cuando se da un suceso que puede ser noticia. El lugar donde ha ocurrido puede ser un recurso visual fácil y rápido de obtener, para visualizarlo y después preparar otros grafismos de mayor elaboración. (Valero, 2004: 117).

Los territorios no se visualizan bien por la falta de definición y de tiempo de observación, por ello, se eliminan detalles y fidelidad respecto al original. Se construyen con imprecisiones anamórficas, que deforman, exageran o simplifican con el fin de que sea más fácil localizar el lugar o distribuir elementos. Se suelen presentar de forma plana sin profundidad. Acostumbran a servir de soporte para la distribución de otros grafismos que contienen detalles.

Cualquier programa de mapas automático puede localizar un lugar de la tierra plano o en tres dimensiones, estático o dinámico y en la escala que se desee, pero son poco originales respecto a los que emplea todo el mundo. Por eso, existen programas geográficos diseñados por encargo para televisión.

La duración de su exposición es variable, y según el uso puede o no quedar detrás del presentador o protagonizar toda la pantalla en una información. Los colores de los mapas políticos suelen ser contrastados y uniformes, con el fin de señalar los diversos países, pero teniendo en cuenta siempre el contraste simultáneo que se produce con los textos que de forma titular o rotular los solapan.

Grafismo infográfico

El grafismo infográfico tiene tradicionalmente dos tipos de enfoque:

1. El que se emplea para describir un proceso de fabricación de dibujos o montajes gráficos multimediáticos complejos, organizados y elaborados por ordenador.

2. El que se emplea desde la presentación de informaciones sintéticas o de relatos de contenido completo, con todo tipo de recursos y de forma mucho más visual que la propia de los sistemas orales y verbales.

Podemos entenderlo también como una unidad discursiva en la que las dos cuestiones se complementan en el proceso de presentación de nuevas formas de relato sintéticas, gracias a las tecnografías informáticas que hacen posible una mayor inmediatez constructiva y de presentación.

Los grafismos figurativos, al igual que en el dibujo a mano alzada, reflejan lo que ha ocurrido, narran *cómo* ocurrieron los acontecimientos y ponen imágenes que no son simples complementos, sino una explicación de forma distinta a la habitual, visual, sintética y aclaratoria de lo ocurrido o lo que ocurrirá, especialmente cuando es previsible.

También se emplean como complementos descriptivos de figuras, instrumentos, panoramas, secciones, etc., y aportando propiedades didácticas a simulaciones, artefactos significativos, fenómenos de divulgación científica, etc.

Este grafismo sintético de simulacros tiene el peligro de presentar fantasías, escenas, especulaciones o estéticas que no concuerdan con el verdadero aspecto de lo real y ni siquiera se parecen, ya que el productor lo desconoce o es imposible de capturar con cámaras (figuras 16 y 17).

193



Figuras 16 y 17. Dos planos de un mismo suceso. Tomadas el 10 de diciembre de 2004.

Las especulaciones y fantasías gráficas deben tener un respeto a la veracidad y al contraste de fuentes informativas, pero a veces son fruto de la imaginación del infógrafo al que se le impide ir al lugar, aunque sea importante reflejarlo bien, y quienes le han presentado testimonio se olvidan de cuestiones que se necesitan en la imagen.

Los dibujos en mapas de *bits*, texturados en tres dimensiones fruto de las tecnologías de última generación, permiten representar y reproducir procesos gráficos complejos, anteriormente muy laboriosos y, por ello, poco aplicables a los informativos de ediciones regulares de forma sostenible.

Los archivos gráficos son muy importantes, especialmente los suministrados por fabricantes de productos conocidos, disponibles en catálogos comerciales y en bases de imágenes, como pueden ser todo tipo de tanques, motos, pistolas, aviones, castillos, catálogos de símbolos, etc., y los propios grafismos generados por los grafistas, convenientemente despiezados, pueden ser convertidos a 3D u otras transformaciones de forma rapidísima, también en el plano territorial. Hoy día hay programas geográficos en alta resolución y tres dimensiones que en cuestión de segundos pueden presentar una imagen de cualquier lugar por recóndito que sea.

TIEMPO: MOVIMIENTO Y SONIDO

Lo que se ha venido en llamar la cuarta dimensión es temporal (movimiento y sonido) (Costa, 2005: 67). El dinamismo de los dibujos puede ser total o parcial. A veces se muestran elementos simples que aparecen en movimiento, permaneciendo estáticas las demás figuras. Movimiento y sonido son necesarios para generar secuencias virtuales que simulan el efecto de la naturaleza.

194

La mal llamada realidad¹⁶ virtual es un intento sintético de generar imágenes en movimiento parecidas a las que proporciona la imagen captada y, al mismo tiempo, es un desarrollo del dibujo en sentido de adaptarse al medio audiovisual con movimiento, tridimensionalidad y sonido acoplados de forma sincrónica.

Se puede distinguir el dibujo en tres dimensiones por algún pequeño detalle relacionado con el aspecto, ya que contiene la ilusión de profundidad o elevación. No hay una gran diferencia si el dibujo se realiza con efectos volumétricos a mano alzada, al tiempo que se sustituyen los textos por palabras.

Otra cosa es el denominado efecto de *vuelo de pájaro* sobre los objetos, que puede tener un sentido estético muy diferente y, aunque no se suele utilizar en los informativos, (figura 18) permite recorrer el suceso u objeto por la parte que no se muestra en plano, aporta la visión volumétrica de la naturaleza, mientras que en dos dimensiones estamos despreciando parte (no necesariamente relevante) de la misma.

Las tecnologías informáticas y programas incorporan sonido y dibujan el efecto de movimiento, por medio de generadores

¹⁶ El concepto realidad está normalmente mediatizado por la ideología, ya que para unos es real lo que para otros no lo es, además se refiere al objeto no a un producto reproducido del mismo.

de imágenes en los *frames* vacíos de una línea de tiempo a partir de unas pocas imágenes estáticas (*renderización*).



Figuras 18. Suceso por medio de 4D.
Tomada el 10 de febrero de 2006.

Programas como Flash para la composición fácil de movimiento, After Effects para efectos diversos de pantalla y especialmente el 3 DMAX generan movimientos y efectos polidimensionales a partir de dibujos planos en pantalla, cada vez más parecidos a los videográficos.

Quizá no está tan claro, a juzgar por la opinión de los profesionales, el grado de credibilidad que dichas presentaciones tienen para los intérpretes en narraciones de sucesos, a veces muy dramáticos al tiempo que se suele caer fácilmente en los excesos estéticos o de exhibición tecnográfica cuando el intérprete sólo necesita una tabla plana sin adornos.

La figuración infográfica se suele presentar de muy diversas formas como alternativa a la presentación de informaciones o documentos dinámicos o no, por un tiempo breve o prolongado y con sonidos verbales acoplados, de forma que muestran todo lo comunicativamente necesario en descripciones, narraciones o interpretaciones, sustituyendo a inexistente imágenes de cámaras.

195

CONCLUSIONES

1. El grafismo es un elemento clave para las búsquedas en indexaciones semánticas siempre que se separe tipológicamente.
2. Es complementario, sintético y secundario en las informaciones televisivas, excepto en infografías complejas, que pueden sustituir otras formas audiovisuales comunes.
3. Las informaciones más elaboradas e importantes suelen contar con grafismo específico de actualidad. Es un instrumento de alto rendimiento por el escaso tiempo de aparición en pantalla.
4. Puede ser de varios lenguajes atendiendo a su presentación: básicamente suelen emplear un lenguaje visual los grafismos ortotipográficos, captados y dibujados; dos, los tabulares, comparativos y ubicativos; y más de dos, los denominados infográficos.
5. Hay grafismos en dos dimensiones, como los ortotipográficos, tabulares comparativos y ubicativos; en tres dimensiones, las foto-

grafías y algunos dibujos; y en cuatro dimensiones, los sistemas de variación espaciotemporal, como algunas modalidades de infografía.

6. Todos los grafismos son estáticos excepto cuando son desplazados, pero no contienen movimiento interno, salvo las infografías de cuarta dimensión.

7. El grafismo ortotipográfico contiene multitud de abstracciones y es estático. Las letras suelen presentarse en caja alta, de palo seco, grandes, negativas y de no más de tres líneas sobre fondos oscuros.

8. Las unidades gráficas complejas suelen llevar título siempre; en cambio, no suelen tenerlo las unidades gráficas simples, ni las infografías de cuarta dimensión.

9. A menudo aparecen colores uniformes sin degradaciones, excepto en infografías de cuarta dimensión.

10. El tiempo no cambia apenas los tipos, salvo en lo referente a su mejor acabado gráfico como muestran los ejemplos recientes.

BIBLIOGRAFÍA

ALGARRA, B. *20 anys al voltant d'una mosca*. Barcelona: Lunwerg, 2003.

CASEY, B. [et al.] *Television studies: The key concepts*. Phymouth: Routledge, 2007.

CNN+. *Pilotnews: Guía de uso*. (Cuaderno de uso interno no publicado y donado por Álvaro Moreno de la Santa, responsable de grafismo de CNN+ en 2002, con quien se mantuvo una entrevista citada como fuente viva).

COSTA, J. *Identidad televisiva en 4*. La Paz: Design, 2005.

DE PABLOS, J.M. "Siempre ha habido infografía". *Revista Latina de Comunicación Social*. (5 mayo 1998). <<http://www.ull.es/publicaciones/latina/a/88depablos.htm>>.

DÍAZ, J.; SALAVERRÍA, R. *Manual de redacción ciberperiodística*. Barcelona: Ariel, 2003.

GOLDING, P. COURTNEY, Ph. *Making the News*. London: Longman, 1979.

HERVÁS, Ch. *El diseño gráfico en televisión*. Madrid: Cátedra, 2002.

LACALLE, Ch. ARROYO, S. "Methodological notes on the image/text of digital archives in TV News". *Actas del Congreso de la International Association for Media and Communication IAMCR/AIERI/ AISC*. Barcelona: Intercultural Communication, 22-26 de julio de 2002.

PERICOT, J. *Mostrar para decir*. Barcelona: Servicio de publicaciones de la UAB y otros, 2002.

PESTANO, J. "Tendencias actuales en la estructura y contenidos de los informativos de televisión". *Revista Latina de Comunicación Social* (2008), núm. 63, p. 453-462. Universidad de La Laguna (Tenerife). [En línea] <http://www.ull.es/publicaciones/latina/08/38_795_60_TV/Jo_sé_Pestano_Rodríguez.html> [Consulta: 10 enero 2009]

PORTAVELLA, T. *Análisis de la imagen sintética en la información de televisión*. Barcelona: Tesina presentada en la UAB (3 septiembre 1999) y dirigida por Emilio Prado, 1999.

RÀFOLS, R.; COLOMER, A. *El diseño audiovisual*. Barcelona: Gustavo Gili, 2003.

SALAVERRÍA, R.; GARCÍA, J.A. *Trípodos* (2008), núm. 23, <<http://www.tripodos.com/pdf/SalaverriayGarciaAvilés.pdf84.pdf>>

SILVERSTONE, R. *Television and Everyday Life*. London: Longman, 1994.

TUCHMAN, G. *Making News. A Study in the Construction of Reality*. New York: Free Press, 1978 (trad. cast. *La producción de la noticia*. Barcelona: Gustavo Gili, 1983).

VALERO, J.L. "Tipología del grafismo informativo". *Estudios sobre el mensaje periodístico*. Universidad Complutense de Madrid, 2008a, núm. 14 (ISSN: 1134-1629)

—. "El grafismo en la información televisiva". *Anàlisi* (2004), núm. 31.